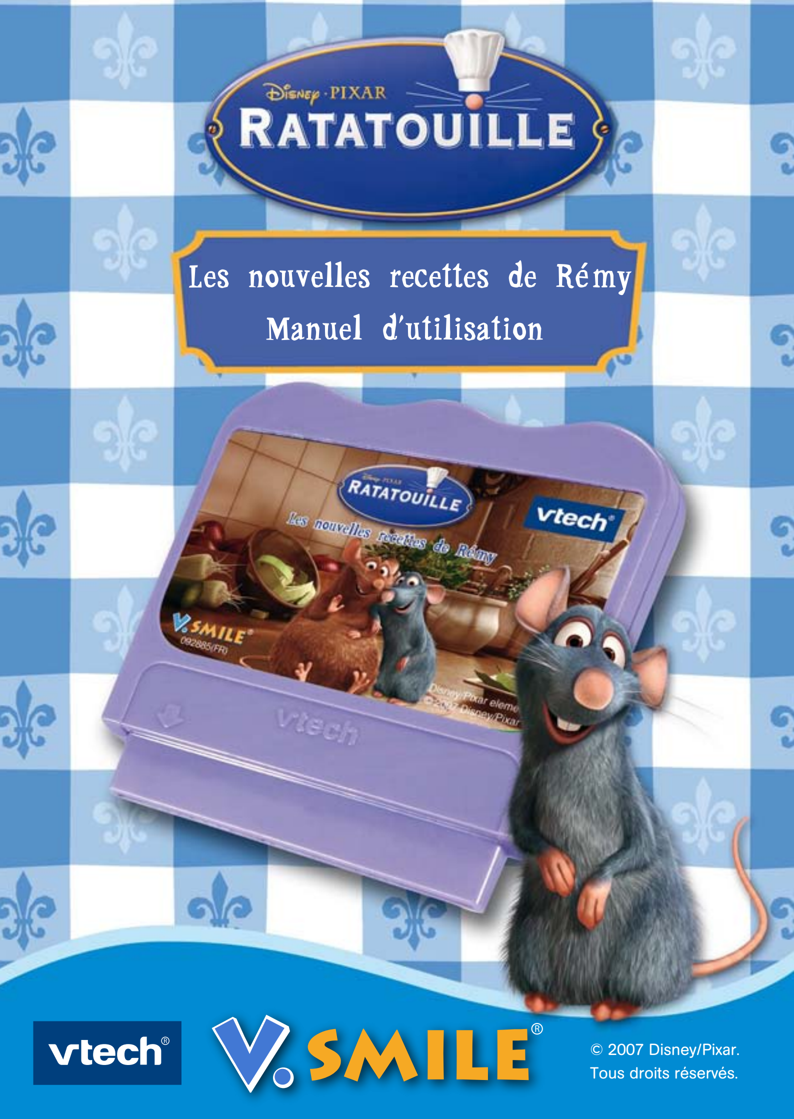

Disney·PIXAR
RATATOUILLE
Les nouvelles recettes de Rémy
Manuel d'utilisation
RATATOUILLE
Les nouvelles recettes de Rémy
vtech
V.SMILE
092885(FR)
vtech
vtech®
V.SMILE®
© 2007 Disney/Pixar.
Tous droits réservés.

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **V.Smile®**, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **V.Smile®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre de nombreux outils (manette, micro, stylet) très maniables, qui rendent le jeu accessible aux plus jeunes.*

*Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, clavier TIP TAP, Tapis multisport) aussi amusants que variés, permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose une **Aventure éducative**, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des **Ateliers découvertes**, qui lui permettent d'exercer des compétences précises. Enfin, dans l'activité **À l'anglaise !**, il apprend à prononcer des mots et des phrases en anglais. Et avec le mode 2 joueurs, l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile®** et **V.Smile Pocket®**, dans lesquels les enfants pourront retrouver leurs héros préférés ou rencontrer de nouveaux personnages. Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **V.Smile®** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

*Pour découvrir tous les jeux **V.Smile®** et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet **www.vsmile.fr***

INTRODUCTION

Le très réputé restaurant parisien de Gusteau vient de fermer. Rémy, un jeune rat qui rêve de devenir un grand chef, décide alors d'ouvrir son propre restaurant, La Ratatouille, avec l'aide de Linguini. Rémy a maintenant besoin de ton aide pour trouver l'inspiration et les bons ingrédients qui lui permettront de créer de nouvelles recettes. Mets ton tablier et prépare-toi pour une délicieuse aventure !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Disney Pixar *Ratatouille - Les nouvelles recettes de Rémy*** de **VTech**®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Avertissement : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

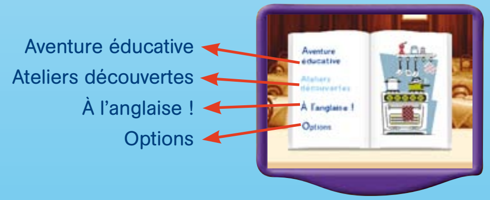
1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console **V.Smile**® à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Disney Pixar *Ratatouille - Les nouvelles recettes de Rémy*** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.

Remarque : les jeux qui nécessitent l'utilisation du stylet sont également accessibles avec la manette.

Choisir un mode de jeu

Utilise la manette pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



INTRODUCTION

Aventure éducative : accompagne Rémy dans sa quête de la recette idéale et partage ses formidables aventures…

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant dans les quatre ateliers de jeux dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière.

À l'anglaise ! : apprends à prendre la commande des touristes en anglais et découvre le vocabulaire culinaire anglais.

Options : tu peux activer ou désactiver la musique de fond et choisir le nombre de vies standard ou illimité.

1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE



Dans ce mode, aide Rémy à trouver l'inspiration et à choisir les bons ingrédients pour créer de délicieuses recettes. Six jeux éducatifs et amusants t'attendent.

Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne ensuite le jeu de ton choix.

Jouer l'aventure



Si tu choisis **Jouer l'aventure**, choisis ensuite **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.

Dans le mode **Jouer l'aventure**, si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.

Remarques :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Si tu veux que tes paramètres de jeu restent en mémoire, ne retire pas les piles de la console **V.Smile**®. Si la console fonctionne sur adaptateur, celui-ci doit demeurer branché et la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Quand tu rallumeras la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente la manette vers le bas et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut le jeu se met en niveau facile.

★ **Niveau facile :** le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

★★ **Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile**®. Dans l'**Aventure éducative** les deux joueurs jouent l'un après l'autre de manière coopérative (les points sont additionnés pour obtenir un score commun).

Parcours libre

Ce mode de jeu te permet d'accéder directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans avoir à suivre l'ordre de l'histoire. Utilise la manette pour sélectionner un jeu, et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.



Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente la manette vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES



Apprends en t'amusant grâce aux quatre jeux qui te permettront chacun d'acquérir une compétence particulière !

Utilise la manette pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente la manette vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente la manette vers le bas et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut le jeu se met en niveau facile.

★ **Niveau facile :** le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

★★ **Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile®**. Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent soit en même temps, soit l'un après l'autre, de façon coopérative (les points sont additionnés pour obtenir un score commun) ou compétitive (le joueur qui a le meilleur score gagne).

1.3. À L'ANGLAISE !

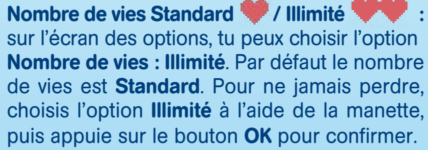


Dans ce mode, tu peux choisir entre deux nouveaux jeux qui te permettront d'enrichir ton vocabulaire en anglais. L'utilisation du micro rendra ces jeux encore plus amusants. Utilise la manette pour choisir un jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.

1.4. OPTIONS



Musique Activée / Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** à l'aide de la manette, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.



Nombre de vies Standard / Illimité : sur l'écran des options, tu peux choisir l'option **Nombre de vies : Illimité**. Par défaut le nombre de vies est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimité** à l'aide de la manette, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

Une fois tes options choisies, sélectionne OK avec la manette et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE ?

Appuie sur le bouton **AIDE**, situé sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton **QUITTER** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis ✓ pour quitter la partie, ou ✗ pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne ✗ lorsque tu veux reprendre la partie).

Bouton ABC



Le bouton **ABC**, situé sur la manette, te permet d’accéder directement aux **Ateliers découvertes**. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu des **Ateliers découvertes**, choisis ✓. Pour continuer la partie, choisis ✗.

3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Aventure éducative

En route pour le marché !	Suivre des indications, couleurs
Les bons ingrédients	Couleurs, dénombrement, additions et catégorisation des aliments
Dans les égouts	Observation, orientation spatiale et lecture d’une carte
La liste puzzle	Logique
Sur le chemin de la cuisine	Orthographe
Tout le monde peut cuisiner	Vocabulaire de la cuisine, dénombrement et coordination main/œil

Ateliers découvertes

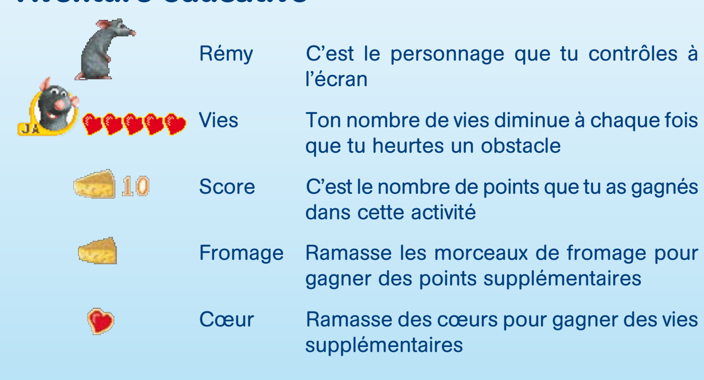
Prenez place !	Ordre alphabétique et directions
Touches finales	Couleurs, catégorisation des aliments et dénombrement
Les petits plats dans les grands	Logique
Sur la piste du fromage	Logique et additions

À l’anglaise !

Expressions	Initiation à l’anglais
Vocabulaire culinaire	Initiation à l’anglais

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

Aventure éducative



Rémy	C'est le personnage que tu contrôles à l'écran
Vies	Ton nombre de vies diminue à chaque fois que tu heurtes un obstacle
Score	C'est le nombre de points que tu as gagnés dans cette activité
Fromage	Ramasse les morceaux de fromage pour gagner des points supplémentaires
Cœur	Ramasse des cœurs pour gagner des vies supplémentaires

En route pour le marché !

Rémy cherche son chemin dans Paris. Il doit se rendre au marché pour trouver les ingrédients dont il a besoin pour créer ses nouvelles recettes. Aide Rémy à choisir les bonnes directions à l'aide de la manette, tout en évitant les obstacles. Appuie sur le bouton **OK** pour sauter afin d'éviter les obstacles et attraper les bonus. Tu peux découvrir des bonus supplémentaires à l'aide du stylet.



←	Se déplacer vers la gauche	↓	Se déplacer vers le bas
→	Se déplacer vers la droite	**OK**	Sauter
↑	Se déplacer vers le haut	**Stylet**	Éparpiller les feuilles

Objectif pédagogique : Suivre des indications, couleurs

☆ **Niveau facile :** Observer et trouver des indices visuels pour s'orienter.

☆☆ **Niveau difficile :** Certains numéros de bâtiment sont absents et doivent être devinés par rapport aux autres numéros environnants.

Les bons ingrédients







Au marché, aide Rémy à trouver les ingrédients dont il a besoin. Lorsque tu vois un ingrédient de la bonne couleur ou de la bonne catégorie d'aliment, place-toi à côté de son nuage de senteur et appuie sur le bouton **OK** pour le sélectionner. En niveau facile, tu dois ensuite appuyer sur le bouton de la couleur identique à celle de l'ingrédient ou sur les deux boutons qui composent cette couleur. Choisis maintenant le bon nombre d'ingrédients dont Rémy a besoin à l'aide de la manette. Appuie sur **OK** pour confirmer ta réponse. Enfin, classe cet ingrédient dans la bonne catégorie d'aliment sur ta liste de courses. Sélectionne la bonne catégorie à l'aide de la manette et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ta réponse. Attention, tu ne dois pas être repéré par les commerçants !

←	Se déplacer vers la gauche, faire défiler les réponses	↓	Se déplacer vers le bas, déplacer la sélection vers le bas
→	Se déplacer vers la droite, faire défiler les réponses	**OK**	Sauter, sélectionner un ingrédient (devant le nuage de senteur), valider une réponse
↑	Se déplacer vers le haut, déplacer la sélection vers le haut	**Boutons colorés**	Répondre aux questions

Objectif pédagogique : Couleurs, dénombrement, additions et catégorisation des aliments

☆ **Niveau facile :** Il faut trouver les bons ingrédients en fonction de leur couleur, et les compter.

☆☆ **Niveau difficile :** Il faut trouver les bons ingrédients en fonction de leur catégorie et résoudre des additions simples.

Dans les égouts

Oh non ! Rémy a perdu sa liste d'ingrédients. Retrouve tous les morceaux de la liste qui sont éparpillés dans les égouts. Pour cela, oriente-toi en fonction du plan qui se trouve en haut à droite de l'écran. Tu vas trouver des petits tas de morceaux de papier : le morceau dont tu as besoin est différent des trois autres. Appuie sur le bon bouton coloré pour le sélectionner.





←	Se déplacer vers la gauche	↓	Se tourner vers la pierre ou la boîte de conserve
→	Se déplacer vers la droite	**OK**	Sauter
↑	Se tourner vers la pierre ou la boîte de conserve	**Boutons colorés**	Choisir la bonne réponse

Objectif pédagogique : Observation, orientation spatiale, lecture d'une carte

★ **Niveau facile :** Plan simple. Peu d'obstacles.

★★ **Niveau difficile :** Plan plus complexe. Obstacles plus nombreux. Disparition de l'illustration des morceaux de papier après quelques secondes.

La liste puzzle

Maintenant que tu as récupéré tous les morceaux de la liste d'ingrédients de Rémy, assemble-les pour reconstituer le puzzle. Déplace le stylet sur la zone tactile de la manette pour déplacer le curseur et appuie sur le bouton du stylet pour prendre ou déposer une pièce du puzzle. En niveau difficile, appuie sur le bouton bleu pour faire pivoter la pièce.



Stylet	Déplacer le curseur	**Bouton du stylet**	Prendre ou déposer une pièce du puzzle
Bouton bleu	Faire pivoter une pièce du puzzle		

Objectif pédagogique : Logique

★ **Niveau facile :** La forme des pièces du puzzle est esquissée. Les pièces sont dans le bon sens.

★★ **Niveau difficile :** La forme des pièces du puzzle n'est pas esquissée. Certaines pièces doivent être tournées.

Sur le chemin de la cuisine



Après ses aventures dans les égouts, Rémy est finalement en chemin pour rentrer au restaurant. Il doit au passage attraper les lettres manquantes pour compléter les mots qui s'affichent en haut de l'écran. Appuie sur le bouton **OK** pour sauter afin d'éviter les obstacles et attraper les bonus ou les lettres. Dépêche-toi ! Linguini t'attend au restaurant et à en juger par l'odeur de ce qu'il cuisine, il y a des raisons de s'inquiéter…

←	Se déplacer vers la gauche	↓	Se déplacer vers le bas
→	Se déplacer vers la droite	**OK**	Sauter
↑	Se déplacer vers le haut		

Objectif pédagogique : Orthographe

★ **Niveau facile :** Les lettres sont esquissées.

★★ **Niveau difficile :** Des tirets symbolisent les lettres manquantes.

Tout le monde peut cuisiner



Aide Linguini à cuisiner. Déplace le stylet sur la zone tactile de la manette pour lui faire effectuer les bons mouvements. Tu peux par exemple remuer une sauce en faisant des ronds sur la zone tactile de la manette avec le stylet, et devenir un vrai petit chef !

Stylet	Manipuler les ustensiles de cuisine, régler le minuteur	**Bouton du stylet**	Valider

Objectif pédagogique : Vocabulaire de cuisine, dénombrement, coordination main/œil

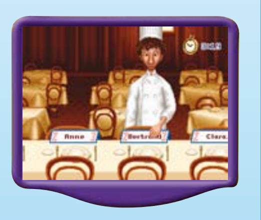
☆ **Niveau facile :** Plus de temps pour effectuer les mouvements.

☆☆ **Niveau difficile :** Moins de temps pour effectuer les mouvements.

Ateliers découvertes

Prenez place !

Vite ! Les invités seront bientôt là ! Aide Linguini à dresser la table pour le dîner en classant les étiquettes portant le nom des invités dans l'ordre alphabétique. Utilise la manette pour déplacer Linguini et appuie sur le bouton **OK** pour prendre ou déposer un prénom.



←	Se déplacer vers la gauche	**OK**	Prendre ou déposer un prénom
→	Se déplacer vers la droite		

Objectif pédagogique : Ordre alphabétique

☆ **Niveau facile :** Classer 3 prénoms.

☆☆ **Niveau difficile :** Classer 5 prénoms.

Touches finales

Linguini a besoin de ton aide pour apporter la touche finale à chaque plat. Donne-lui les ingrédients qui lui manquent. Fais attention à la couleur des ingrédients et à la catégorie d'aliments à laquelle ils appartiennent ! Utilise la manette pour déplacer Rémy et appuie sur le bouton **OK** pour prendre ou déposer un ingrédient.



←	Se déplacer vers la gauche	↓	Se déplacer vers le bas
→	Se déplacer vers la droite	**OK**	Prendre ou déposer un ingrédient, déposer un ingrédient dans l'assiette
↑	Se déplacer vers le haut		

Objectif pédagogique : Couleurs, catégorisation des aliments, dénombrement

★ **Niveau facile :** Choisir un nombre donné d'ingrédients en fonction de leur couleur.

★★ **Niveau difficile :** Choisir les bons ingrédients en fonction de leur couleur et de la catégorie d'aliments à laquelle ils appartiennent.

Les petits plats dans les grands

Il est maintenant temps de ranger la vaisselle. Aide Rémy à empiler les plats du plus grand au plus petit sur un seul plateau. Utilise le stylet pour déplacer le curseur et appuie sur le bouton **OK** pour prendre ou déposer un plat.



Stylet	Déplacer le curseur	**Bouton du stylet**	Prendre ou déposer un plat

Objectif pédagogique : Logique

★ **Niveau facile :** 4 plats à empiler.

★★ **Niveau difficile :** 5 plats à empiler.

Sur la piste du fromage

Émile est très gourmand ! Il cherche son morceau de fromage. Aide-le à trouver son chemin dans les conduits en faisant correspondre les chiffres avec le nombre de points ou avec le résultat de l'addition. Place-toi devant un conduit à l'aide de la manette et appuie sur **OK** pour y entrer.



←	Se déplacer vers la gauche	↑	Entrer dans un conduit
→	Se déplacer vers la droite	**OK**	Entrer dans un conduit

Objectif pédagogique : Logique et additions

★ **Niveau facile :** Faire correspondre un chiffre avec le nombre de points.

★★ **Niveau difficile :** Faire correspondre un chiffre avec le résultat de l'addition.

À l'anglaise !

Expressions

Apprends à prendre la commande des touristes en anglais. Écoute bien Rémy et Émile et répète les phrases en anglais à l'aide du micro.



Objectif pédagogique : Initiation à l'anglais

Vocabulaire culinaire

Sélectionne un ingrédient en déplaçant la manette et appuie sur **OK** pour valider. Écoute bien Rémy et répète les mots en anglais à l'aide du micro.



Objectif pédagogique : Initiation à l'anglais

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile®**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Enlever les piles lorsque vous n'utilisez pas la console.
- Entreposer la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **Marche** ou **Redémarrer**, débranchez puis rebranchez l'adaptateur de la console, ou retirez puis réinsérez les piles. Retirez la cartouche de jeu et soulevez la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console **V.Smile®**.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement à l'arrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
2-6, rue du Château-d'Eau – BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € /min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

7. ATTENTION - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT AUX ENFANTS

- Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran, et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie, comportant le cas échéant des pertes de conscience, à la vue notamment de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été elles-mêmes sujettes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.





Imprimé en Chine.
91-002088-538 ㊤